



PENGUNAAN PAPAN MAGNET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI VOLUME DI SEKOLAH DASAR

Fendika Prastiyo

Sekolah Dasar Negeri Sepanjang 2, Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia

Contributor Email: fendikaprastiyo@gmail.com

Received: June 16, 2024

Accepted: February 21, 2025

Published: July 30, 2025

Article Url: <https://ojsdikdas.dikdasmen.go.id/index.php/didaktika/article/view/1665>

Abstract

The magnet ic board is a modified teaching aid to clarify the concept of converting volume units from km^3 to liters or vice versa. The purpose of using magnet ic board Media is to improve student learning outcomes in volume material in grade VI of SDN Sepanjang 2. The use of media in learning uses Classroom Action Research (CAR) with 2 cycles. The learning outcomes of grade VI students in each cycle are: Pre-cycle, 1 child completed (3%), 28 children did not complete (97%). Cycle-1, 8 children completed (28%), 21 children did not complete (72%). Cycle-2, 21 children completed (72%), while 8 children did not complete (28%). It can be concluded that the use of magnet ic board media can improve participant learning outcomes in volume material. The results of the teacher response questionnaire in the use of magnet ic board Media showed that 80% were very good for use in the learning process and could be used with slight revisions (practicality value).

Keywords: Magnet ic board; Learning process; Learning outcomes.

Abstrak

Papan magnet merupakan alat peraga modifikasi untuk memperjelas konsep mengubah satuan volume km^3 ke satuan volume liter atau sebaliknya. Tujuan penggunaan Media Papan magnet untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi volume di kelas VI SDN Sepanjang 2. Penggunaan media dalam pembelajaran menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 2 siklus. Hasil belajar peserta didik kelas VI pada setiap siklus adalah: Prasiklus, yang tuntas 1 anak (3%), tidak tuntas sebanyak 28 anak (97%). Siklus-1, tuntas 8 anak (28%), tidak tuntas 21 anak (72%). Siklus-2, tuntas 21 anak (72%), sedangkan yang tidak tuntas 8 anak (28%). Dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media Papan magnet dapat meningkatkan hasil belajar peserta dalam materi volume. Hasil angket respon guru dalam penggunaan Media Papan magnet menunjukkan bahwa 80% sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan dengan sedikit revisi (nilai kepraktisan).

Kata Kunci: *Papan magnet ; Proses belajar; Hasil belajar.*

A. Pendahuluan

Media merupakan alat perantara, medium untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Fungsi media dalam pembelajaran adalah pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, pembelajaran menjadi lebih konkret dan nyata, mempercepat proses penjelasan materi pembelajaran, mendorong siswa belajar mandiri, dan materi pembelajaran lebih terstandarisasi (Marisa, 2013).

Media merupakan alat, perantara, atau penghubung. Media pembelajaran merupakan alat penghubung guru untuk menyampaikan pesan moral kepada peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran. Media adalah alat untuk mengirim pesan moral (Fathurrohman, 2008). Secara teknologi pendidikan, media dapat berupa perangkat lunak dan perangkat keras. Media pembelajaran sebagai sarana meningkatkan motivasi belajar anak, memperjelas konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih nyata serta mempertajam daya serap anak terhadap materi (Usman, 2002). Media adalah alat perantara yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan dari pengirim (sumber ilmu) ke penerima (siswa) untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Fungsi media visual adalah (a) Fungsi atensi; media visual bertujuan untuk menarik perhatian siswa. Media visual terlihat lebih menarik jika

media sesuai dengan karakter siswa. Siswa SD kelas 1-3 berbeda dengan siswa SD kelas 4-6. Siswa SD kelas rendah yaitu kelas 1-3 lebih menyukai media yang bervariasi dan menarik, seperti media yang bervariasi warna, bahan serta keamanan dalam menggunakan media; (b) Fungsi afektif; Media visual mengandung pesan-pesan moral, sehingga peserta didik secara eksplisit mampu mengambil nilai-nilai yang positif; (c) Fungsi kognitif; media visual yang bertujuan untuk menambah wawasan peserta didik dalam mempelajari materi-materi yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran; (d) Fungsi kompensator; Media visual bertujuan untuk menghimpun peserta didik yang kurang mampu dalam memahami materi pokok pembelajaran, sehingga dengan adanya media visual, mereka dapat berdiskusi terkait isi pelajaran.

Menggunakan media pembelajaran sangat membantu dalam memperjelas konsep. Konsep yang konkret bisa diperjelas menggunakan media. Fungsi media tidak hanya memperjelas konsep, akan tetapi bisa memkonkretkan suatu yang abstrak. Media sangatlah bergantung pada si pengguna. Menggunakan media realita sangat mendukung pemahaman siswa dalam menerapkan konsep pembelajaran (Endah et al., 2021).

Manfaat media pembelajaran menurut Fathurrohman (2008) adalah meningkatkan kualitas pembelajaran secara model, strategi, dan media pembelajaran; peserta didik mampu belajar secara mandiri; pembelajaran yang berlangsung secara konkret dan rasional.

Alat peraga dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Alat peraga manipulatif dapat memperjelas konsep yang abstrak menjadi lebih konkret (Ismartoyo, et al., 2023). Papan *magnet* konversi satuan volume merupakan alat peraga modifikasi untuk mengonversi satuan volume (km^3) ke satuan volume liter atau sebaliknya.

Volume adalah isi atau banyaknya yang dapat ditempati oleh suatu obyek atau benda (Gunanto & Adhalia, 2015), sedangkan menurut Nurjanah (2019), volume adalah banyaknya satuan volume yang “tepat” dalam benda (dalam Maghfirotun, 2009). Jadi, volume adalah isi atau banyaknya satuan volume yang menempati suatu ruang. Satuan volume antara lain: km^3 , hm^3 ,

dam^3 , m^3 , dm^3 , cm^3 , mm^3 (Permana & Triyati, 2008), sedangkan satuan volume yang lain: kl, hl, dal, liter, dl, cl, ml (Sumanto et al., 2008).

Karya inovasi yang relevan dengan media papan *magnet* konversi satuan volume adalah jembatan konversi satuan volume (*Takonsalume*), dakon satuan volume (<http://annielearns.blogspot.com>) dan Zebra Cross satuan volume (<http://mathematicku.blogspot.com>)

Media papan *magnet* konversi satuan volume merupakan modifikasi media tangga satuan volume. Media tangga satuan volume biasanya hanya memuat satuan volume km^3 , hm^3 , dam^3 , m^3 , dm^3 , cm^3 , mm^3 atau kl, hl, dal, liter, dl, cl, ml. Jika ingin mengubah satuan volume km^3 ke satuan volume liter, maka perlu digunakan 2 (dua) tangga satuan volume. Dua (2) tangga tersebut harus dihubungkan oleh sebuah jembatan yakni, 1 liter = 1 dm^3 atau 1 ml = 1 cc = 1 cm^3 .

Berdasarkan ide dasar di atas, penulis mencoba untuk memodifikasi media tangga satuan volume dengan media *Papan magnet*. Jenis inovasi media *Papan magnet* adalah media 2 (dua) dimensi. Fungsi media *Papan magnet* adalah untuk mengubah satuan volume km^3 ke satuan volume liter atau sebaliknya.

Adapun Desain/Rancang media *Papan magnet* sebagai berikut.



Gambar 1. Desain/Rancang Papan magnet

Definisi operasional media *Papan magnet* adalah (a) Penghubung antara jalur satuan volume km^3 dengan jalur satuan volume liter adalah 1 liter

= 1 dm^3 ; (b) Konversi adalah mengubah satuan volume km^3 menjadi satuan volume liter, atau sebaliknya; (c) Satuan volume merupakan satuan isi atau satuan untuk menyatakan banyaknya isi suatu benda tertentu; (d) Keunikan karya inovasi, mencakup Keunikan/ kespesifikasikan media *Papan magnet* adalah media pembelajaran untuk mengubah/konversi satuan volume menggunakan *magnet* berangka. Pada setiap *magnet* tertulis angka 0-9, dan tanda koma (,).

Pada setiap kotak pada satuan volume km^3 hanya bisa ditempati dengan 3 pion, sedangkan pada kotak satuan volume liter hanya bisa ditempati dengan 1 pion. Pada jalur satuan volume km^3 , setiap ke bawah di kali 1.000, dalam hal ini kita hanya menambah dengan 3 pion dengan angka 0. Apabila ke atas dibagi 1.000, dalam hal ini kita mengambil 3 pion dengan angka 0. Pada jalur satuan volume liter, setiap ke bawah dikali 10, dalam hal ini kita hanya menambah dengan 1 pion dengan angka 0. Apabila ke atas dibagi 10. Dalam hal ini diambil 1 pion dengan angka 0.

Amhar et al., (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran sangat membantu dalam memberikan motivasi dan keinginan peserta didik untuk mau belajar. Dalam pembelajaran dengan menggunakan media, peserta didik dihadapkan dengan benda-benda yang konkret/ nyata, karena peserta didik sekolah dasar masih dalam tahap konkret pada umur 7-12 tahun (Rahayu, 2018; Kurniawan, 2019) menguatkan bahwa media dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret.

Dalam praktik pembelajaran sehari-hari, khususnya dalam menjelaskan konsep mengubah satuan volume, guru jarang menggunakan media pembelajaran. Jarangnya media pembelajaran terkait konversi satuan volume, mengakibatkan guru menjelaskan dengan metode ceramah. Biasanya guru menggunakan buku paket Matematika atau hanya menggunakan satu metode pembelajaran saja (Ngandoh, 2024). Itupun di dalam buku paket menjelaskan satuan volume dengan berbantuan gambar tangga volume. Bukan hanya cara metode ceramah yang jadi kendala, melainkan juga hasil belajar peserta didik kelas VI dengan rerata kelas VI yakni 40 pada materi satuan volume, masih jauh dari Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM).

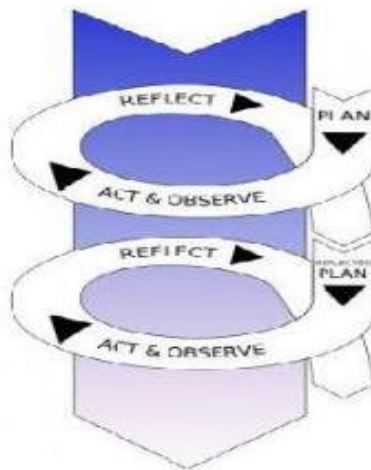
Berdasarkan masalah di atas, peneliti membuat media papan *magnet* konversi satuan volume. Tujuan penggunaan Media ini adalah mengubah metode ceramah yang biasa diterapkan di kelas dengan menggunakan media *Papan magnet* sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI sehingga mencapai KKM.

Adapun manfaat *Papan magnet* bagi peserta didik adalah (a) Peserta didik merasa senang belajar dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan (b) Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sehingga mencapai KKM. Manfaat *Papan magnet* bagi guru adalah guru dapat menjelaskan konsep mengubah satuan volume kepada peserta didik dengan mudah dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Siswanto, 2022) serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif (*student centered*), interaktif dan menyenangkan.

B. Metode

Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model PTK Kemmis dan Taggart (Anugrah, 2019), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Desain prosedur perbaikan pembelajaran diawali dengan studi pendahuluan meliputi identifikasi masalah, analisis masalah dan pengembangan alternatif tindakan kemudian dilanjutkan dengan langkah-langkah perbaikan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut, guru merancang perbaikan pembelajaran. Pelaksanaan PTK mencakup kegiatan pelaksanaan tindakan perbaikan pembelajaran dan pengamatan. Pengamatan meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep peserta didik serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya model pembelajaran. Pada tahap refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.



Gambar 1. Model Kemmis & Taggart

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas tinggi yakni kelas 6 dengan jumlah 29 peserta didik terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Penelitian pembelajaran ini difokuskan pada mata pelajaran Matematika materi pokok volume.

Penelitian dilaksanakan di SDN Sepanjang 2 Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. Teknik analisis data menggunakan observasi, tes hasil belajar, dan angket respon siswa.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan penelitian penggunaan media *Papan magnet* dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi volume sekolah dasar sebagai berikut.

1. Hasil

Penggunaan media *Pamarversisalume* materi volume pada sekolah dasar terdiri dari 3 siklus, yaitu prasiklus, siklus-1, dan siklus-2, Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).

Pada siklus 1 dan 2 tahap rencana, peneliti menyusun rencana pelaksanaan Pembelajaran dengan *Papan magnet*, lembar observasi, tes hasil belajar, dan

angket respon siswa. Tahap tindakan dan pengamatan yaitu melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media *Papan magnet* dalam kegiatan belajar mengajar. Tahap refleksi, Guru dan siswa melakukan kajian dan analisis tentang evaluasi selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Papan magnet* materi volume Sekolah Dasar. Pertanyaan refleksi yang berkaitan dengan penggunaan Media *Papan magnet* materi volume di antaranya: Apa yang kalian lakukan pada kegiatan tersebut? (Peristiwa); Bagaimana perasaan kalian ketika mempelajari materi volume menggunakan media *Papan magnet*? (Perasaan); Pembelajaran apa yang kalian peroleh ketika mempelajari materi volume menggunakan media *Papan magnet*? (Pembelajaran); Kendala-kendala apa yang kalian alami ketika mempelajari materi volume menggunakan media *Papan magnet*? (Penerapan)

Adapun angket respon guru terhadap media *Papan magnet* sebagai berikut: Apakah kalian dapat memahami materi yang disajikan dengan media *Papan magnet*?; Bagaimana tanggapan Anda tentang tampilan (gambar, warna, animasi, dan lain-lain) pada media *Papan magnet*?; Apakah Media Pembelajaran *Papan magnet* ini menarik bagi Anda?; Bagaimana menurut Anda soal-soal yang disajikan dalam Media *Papan magnet*?; Apakah dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Media *Papan magnet* bermanfaat bagi kalian?; Apakah ada kekurangan dalam penyajian Media *Papan magnet*?; Apakah materi yang disajikan sesuai dengan Kurikulum 2013?; Apakah pengembangan media *Papan magnet* ini mudah diterapkan dalam proses pembelajaran?; Apakah pengembangan media *Papan magnet* ini memudahkan siswa memahami konsep Volume?

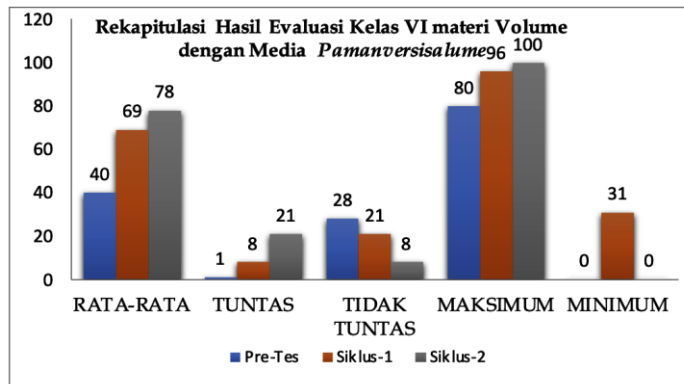
2. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Action Research Classroom*). Penelitian berlangsung 3 tahap, yaitu prasiklus, siklus-1 dan siklus-2. Teknik penelitian berupa observasi, tes hasil belajar, survey, dan Refleksi.. Hasil evaluasi ketuntasan hasil belajar prasiklus, siklus-1 dan siklus-2 dapat diamati pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1: Hasil Ketuntasan Belajar Prasiklus, Siklus-1 dan Siklus-2

NO.	NAMA SISWA	PRASIKLUS	SIKLUS-1	SIKLUS-2
1.	A.D.A.	24	64	91
2.	A.D.S.	0	31	53
3.	A.J.	44	49	82
4.	A.R.	40	73	82
5.	C.N.	53	78	87
6.	C. Y.	44	73	67
7.	D.P.R.	0	64	0
8.	D. A.	42	60	82
9.	E.L.	0	91	100
10.	F.C.D.L.	64	87	82
11.	I.N.A.P	80	91	100
12.	N.S. D.	33	64	76
13.	M.B. P.	49	96	91
14.	M.C.A	53	78	82
15.	M.Y.F.	44	51	91
16.	M.S.	27	58	0
17.	N.S.S.	44	73	62
18.	P.A.S.	42	64	80
19.	R.F.	18	33	40
20.	R.I	44	91	91
21.	R.I.	64	96	100
22.	R.M.M.	40	64	91
23.	R.R.	76	96	100
24.	R.H.L.M.	47	64	82
25.	R.S.	33	51	60
26.	S.I.J.	31	60	100
27.	S.D.M.	64	91	96
28.	T.S.	33	47	91
29.	W.	18	60	100
	Rata-rata Kelas	40	69	78
	Tuntas	1 (3%)	8 (28%)	21 (72%)
	Tidak Tuntas	28 (97%)	21 (72%)	8 (28%)
	Maksimum	80	96	100
	Minimum	0	31	0

Rekapitulasi hasil evaluasi ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan media *Papan magnet* materi volume dapat diamati pada grafik sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Hasil Evaluasi Kelas VI materi Volume dengan Media Papan magnet

Hasil prasiklus, peserta didik kelas VI yang tuntas 1 anak (3%), sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 28 anak (97%) dengan rata-rata kelas 40, nilai maksimum mencapai 80 dan nilai minimum 0. Hasil siklus-1, peserta didik kelas VI yang tuntas 8 anak (28%), sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 21 anak (72%) dengan rata-rata kelas 69, nilai maksimum 96 dan nilai minimum 31. Hasil siklus-2, peserta didik kelas VI yang tuntas 21 anak (72%), sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 8 anak (28%) dengan rata-rata kelas 78, dengan nilai maksimum 100 dan nilai minimum 0.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tiap siklus, peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dalam materi volume. Hal ini, sejalan dengan Bloom bahwa pembelajaran dikatakan tuntas jika minimal 75% dari jumlah peserta didik di atas Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM). Jumlah peserta didik kelas 6 adalah 29 anak sehingga minimal 75% dari 29 siswa adalah 22 siswa. Sehingga hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan media *Papan magnet*.

Berikut grafik rekapitulasi hasil evaluasi kelas VI materi volume dengan media *Papan magnet*.

Tabel 2. Analisis Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran *Papan magnet*

No.	Soal	Jawaban				Nilai Total	Rata-Rata	%	Rata-rata %	Ket. kepraktisan
		A	B	C	D					
1.	1	2	3	0	0	17	2.83	71%	80%	Dapat digunakan

No.	Soal	Jawaban				Nilai Total	Rata-Rata	%	Rata-rata %	Ket. kepraktisan
		A	B	C	D					
										dengan revisi sedikit
2.	2	2	4	0	0	20	3.33	83%		
3.	3	3	3	0	0	21	3.50	88%		
4.	4	1	5	0	0	19	3.17	79%		
5.	5	3	3	0	0	21	3.50	88%		
6.	6	3	2	0	0	18	3.00	75%		
7.	7	2	3	0	0	17	2.83	71%		
8.	8	1	5	0	0	19	3.17	79%		
9.	9	1	5	0	0	19	3.17	79%		
10.	10	2	4	0	0	20	3.33	83%		

Hasil analisis Angket guru terhadap media *Papan magnet* sebagai berikut. Pertanyaan-1 “Apakah anda dapat memahami materi yang disajikan dengan media *Papan magnet*?” Responden yang menjawab A sebanyak 2 orang sedangkan yang menjawab B sebanyak 4 orang. Pertanyaan-2 “Bagaimana tanggapan anda tentang tampilan (gambar, warna, animasi, dan lain-lain) pada media *Papan magnet*?” Responden yang menjawab A sebanyak 2 orang sedangkan yang menjawab B sebanyak 4 orang. Pertanyaan-3 “Apakah Media Pembelajaran *Papan magnet* ini menarik bagi siswa?” Responden yang menjawab A sebanyak 3 orang sedangkan yang menjawab B sebanyak 3 orang. Pertanyaan-4 “Bagaimana menurut Anda soal-soal yang disajikan dalam Media *Papan magnet*?” Responden yang menjawab A sebanyak 1 orang sedangkan yang menjawab B sebanyak 5 orang.

Pertanyaan-5 “Apakah dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Media *Papan magnet* bermanfaat bagi siswa?” Responden yang menjawab A sebanyak 3 orang sedangkan respon yang menjawab B sebanyak 3 orang. Pertanyaan-6 Apakah ada kekurangan dalam penyajian Media *Papan magnet*?” Responden yang menjawab B sebanyak 6 orang. Pertanyaan-7 “Apakah materi yang disajikan sesuai dengan Kurikulum 2013?” Responden yang menjawab A sebanyak 2 orang sedangkan yang menjawab B sebanyak 4 orang. Pertanyaan-8 “Apakah pengembangan media *Papan magnet* ini mudah diterapkan dalam proses pembelajaran?” Responden yang menjawab A sebanyak 1 orang sedangkan yang menjawab

B sebanyak 5 orang. Pertanyaan-9 “Apakah pengembangan media *Papan magnet* ini memudahkan siswa memahami konsep Volume?” Responden yang menjawab A sebanyak 1 orang sedangkan yang menjawab B sebanyak 5 orang. Pertanyaan-10 “Apakah penilaian Anda terhadap Media *Papan magnet* ini?” Responden yang menjawab A sebanyak 2 orang sedangkan yang menjawab B sebanyak 4 orang.

Hasil angket respon guru terhadap nilai kepraktisan media *Papan magnet* menyatakan bahwa rata-rata persen pada pertanyaan-1 (71%); pertanyaan-2 (83%); pertanyaan-3 (88%); pertanyaan-4 (79%); pertanyaan-5 (88%); pertanyaan-6 (75%); pertanyaan-7 (71%); pertanyaan-8 (79%); pertanyaan-9 (79%); pertanyaan-10 (83%). Jadi media *Papan magnet* dengan rata-rata % sebesar 80% dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Penggunaan Media *Papan magnet* telah kami diseminasikan dalam KKG Mini SDN Sepanjang 2 serta di tingkat Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus 05 Tingkat Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. Pada tingkat KKG mini ada 3 guru yang mengaplikasikan *Papan magnet* dalam kegiatan belajar mengajar yaitu Yuliana, S.Pd., Ayu Dian Suprihatni, S.Pd. dan Yelita, S.Pd. Gr. Dalam Kegiatan Pengembangan Keprofesionalan Berkelanjutan (PKB) pada program media pembelajaran, kami diseminasikan untuk para guru di tingkat Kelompok Kerja Guru (KKG) gugus 05 kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo.

Dampak penggunaan media *Papan magnet* bagi siswa sekolah dasar adalah belajar lebih menyenangkan di luar kelas; saling berinteraksi, kolaborasi; dan mampu mewujudkan profil pelajar Pancasila yaitu fokus pada sikap mandiri, kolaborasi, gotong royong serta bertanggungjawab. Peningkatan hasil belajar siswa dengan *Papan magnet* dikarenakan siswa belajar secara aktif, kreatif, menyenangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan tentang alat peraga dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran (Rahayu, 2021; Fajriyatun dan Saliman, 2018; Valentina., & Wulandari, 2022; Ningrum et al., 2023; Deviyana et al., 2024; Nurjannah, 2019; Syarifudin, 2018; Triyani et al., 2022).

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Papan magnet* dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan, serta meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada konversi satuan volume.

D. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui dua siklus tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Papan Magnet* sebagai alat bantu pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi konversi satuan volume di kelas VI SDN Sepanjang 2. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dari tahap prasiklus hingga siklus kedua, yang ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar dan meningkatnya rata-rata nilai kelas. Media ini terbukti mampu memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif, konkret, dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap operasional konkret.

Selain itu, respon guru terhadap penggunaan media *Papan Magnet* juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi, dengan rata-rata nilai mencapai 80%, yang berarti media ini dinilai sangat baik untuk digunakan dengan hanya sedikit revisi. Media ini tidak hanya membantu guru dalam menjelaskan konsep abstrak menjadi lebih nyata, tetapi juga mendukung pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Dampak lebih lanjut dari penggunaan media ini adalah terciptanya lingkungan belajar yang kolaboratif, partisipatif, dan sesuai dengan penguatan nilai-nilai profil pelajar Pancasila.

Dengan demikian, disarankan agar guru-guru matematika di tingkat sekolah dasar dapat mempertimbangkan penggunaan media *Papan Magnet* sebagai alternatif inovatif dalam menyampaikan materi konversi satuan volume. Selain memperjelas konsep pembelajaran, media ini juga mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika secara menyeluruh. Penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan media sejenis pada materi lainnya, serta untuk pengujian lebih lanjut melalui metode dan populasi yang lebih beragam guna meningkatkan generalisasi temuan.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti berterima kasih kepada Urifah, M.Pd. selaku kepala sekolah SDN Sepanjang 2 beserta rekan-rekan sejawat guru SDN Sepanjang 2, serta peserta didik kelas 6B yang telah membantu peneliti menyelesaikan artikel ilmiah ini.

Daftar Referensi

- Amhar, M., Rohandi, R., & Wahyu, M. C. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Pakapati untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(3), 791-808. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.1244>
- Amin, S. M. (2009). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Unesa University Press.
- Anugrah, M. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas: (Langkah-langkah Praktis Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas)*. Yogyakarta: Penerbit LeutikaPrio.
- Astuti, E. R. P., Baysha, M. H., & Asy'ari, M. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Display Dan Realia Guru Sekolah Dasar. *Pijar Mandiri Indonesia: Jurnal Pelatihan, Pengembangan, Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 21-25. <https://doi.org/10.36312/pmi.v1i1.13>
- Deviyana, A., Fitrianti, E., & Khairani, Z. (2024). Penggunaan Papan Magnet ik dalam Pembelajaran Huruf Vokal dan Konsonan Siswa Tunagrahita Ringan Kelas III SLB Negeri 1 Ranah Pesisir. *Ekasakti Educational Scientific Journal*, 2(1), 59-67. <https://doi.org/10.60034/eesj.v2i1.20>
- Fajriyatun, F., & Saliman, S. (2018). Media Stupa Merah Putih Bermagnet untuk Meningkatkan Hots dan Hasil Belajar dalam Penguatan Pendidikan Karakter. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(2), 319-340. <https://ojsdikdas.kemendikdasmen.go.id/index.php/didaktika/article/view/80>
- Fathurrohman, F. (2008). *Teknologi dan Media Pembelajaran*. Surabaya: Dakwah Digital Press.
- Gunanto, G., & Adhalia, D. (2015). *ESPS Matematika untuk SD/MI Kelas VI*. Jakarta: Erlangga.
- Ismartoyo, I., Haryati, Y., Indriasih, A., Kadarwati, S., & Sumiyati, S. (2023). Pelatihan Merancang dan Pemanfaatan Alat Peraga Matematika SD Se-Dabin Iswahyudi Kecamatan Boja Kabupaten Kendal. *Journal of*

- Community Empowerment and Innovation*, 2(1), 1-15.
<https://www.journalstkipppgrisitubondo.ac.id/index.php/join/article/view/800>
- Kurniawan, M. C. D. (2019). Pengembangan Media Papan “Prediksi Penuh Bukti” Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(1), 1-24.
<https://ojsdikdas.kemendikdasmen.go.id/index.php/didaktika/article/view/23>
- Marisa, M. (2013). *Komputer dan Media Pembelajaran*. Universitas Terbuka.
- Ngandoh, S. T. N. (2024). Papan Belajar (Panjar) IPA Pada Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas VII. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(1), 185-198. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i1.1322>
- Ningrum, L. R. A., Dewi, N. K., & Affandi, L. H. (2023). Pengaruh Media Papan Magnet Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue), 300-305.
<https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.4625>
- Nurjanah, R. (2019). *Implementasi Media Dakon Satuan pada Materi Penghitungan Satuan Volume Kubus dan Balok dan Satuan Jarak di SDN Kepoh 1 Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro* (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Sunan Giri Bojonegoro).
- Permana, A. D., & Triyati, T. (2008). *Bersahabat dengan Matematika untuk Kelas VI Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Rahayu, B. S. (2021). Penggunaan Alat Peraga Kereta Satuan Volume untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*. 5(1). 241-256. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.287>
- Rahayu, Y. (2018). Pengembangan Alat Peraga Papan Pelangi pada Operasi Hitung Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(2), 299-318.
<https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/79>
- Siswanto, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 10 untuk Meningkatkan Writing Skills Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 539-550. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.711>
- Sumanto, Y., D., Kusumawati, & H., Aksin, N. (2008). *Gemar Matematika 6 untuk Kelas VI SD/MI*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

- Syarifudin, U. (2018). Pengembangan Media Papan *Magnet* Jaring-Jaring Makanan untuk Meningkatkan Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa di SDN Balongsari 2 Mojokerto. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Triyani, T., Larasati, N., Wardayani, A., Tripena, A., & Riyadi, S. (2022). Penggunaan Alat Peraga Papan Aljabar dalam Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Untuk Siswa PKBM Budi Luhur. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(2), 141-146. <https://doi.org/10.52060/jppm.v3i2.967>
- Usman, M.B,. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Valentina, A., & Wulandari, M. D. (2022). Media Pembelajaran Mabeta untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 601-610. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2474>